

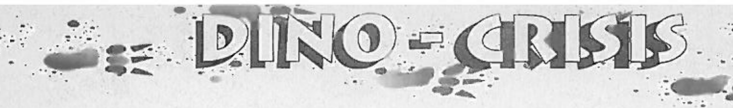


DINO CRISIS™

Cuadernos de tácticas
Libro 1

GUÍA DE SUPERVIVENCIA

Aunque Dino Crisis utiliza el mismo motor de juego que los títulos de la archi-popular serie de Resident Evil, este emocionante thriller de acción cuenta con otros muchos factores a su favor que una simple sustitución de zombis por los dinosaurios del Parque Jurásico. Todo, desde los puzzles hasta la mezcla de dardos tranquilizantes, tiene una base más científica que fantástica, lo que lo convierte en una historia en la que tendrás que emplear la lógica de forma mucha más natural que en sus predecesores. Todavía tiene algunas partes algo rebuscadas, pero, afortunadamente para vosotros, la Redacción de PSM se ha terminado la aventura varias veces para proporcionaros un guía de estrategia lo más completa posible para el que sin duda es uno de los juegos más interesantes del momento.



SOBRE LA AYUDA

Las siguientes instrucciones os permitirán recorreros todo el juego con sus distintas ramificaciones e incluso os contará cómo llegar a cada uno de los cuatro finales posibles. Los objetos comunes, como la munición y la salud, no aparecen indicados uno por uno, por la sencilla razón de que no tienen pérdida, es fácil encontrarlos por casi todas las zonas del mapa, y, de todos modos, el objeto concreto que podrás encontrar en un punto en particular es aleatorio, cambia de una partida a otra, por lo que no supondría más que una

pérdida de tiempo tratar de contaros lo que ibais a encontrar en cada uno de esos puntos. Eso sí, no os olvidéis de intentar mover toda estantería y objeto que haya en cada sala en busca de objetos escondidos. También debéis recordar registrar todos los cadáveres y mostradores, pues nunca se sabe lo que podría uno encontrarse. Por último, no os cortéis un pelo a la hora de guardar partidas, salvad a menudo, o al menos cada vez que paséis por una de las habitaciones especiales en las que se os pregunta si deseáis guardar los datos de la partida.

Si no os interesa que os vayamos llevando de la manita a cada paso, pero sois de esos que no os hace ninguna gracia quedaros atascados por un simple código, también encontraréis al final de la guía una página que contiene todos los códigos, contraseñas y claves de acceso que necesitaréis a lo largo del juego y el lugar en que lo tendréis que utilizar. No habrá puerta que se os resista con esta ayuda en vuestras manos. Y ahora pasemos de una vez a la misión, antes de dormiros con más historias.

PASO A PASO - PARTE 1

1. Al principio, el propio juego se encargará de ir guiándote a lo largo de tus primeros pasos. Tras acercarte al lugar en que Gail está examinando la valla hecha jirones y hablar con él, cruza las puertas dobles de color verde para llegar a una Almacén de Material. Empuja la estantería de la parte posterior a la derecha para poder recoger un objeto. A continuación podrás coger la llave marcada como "Zona del Generador/Nivel Bajo" de la estantería de la esquina izquierda. Sal del almacén.

2. Dirígete hacia la parte de atrás y, antes de cruzar la puerta, recibirás una llamada de Rick pidiéndote que resta-



¡Qué curioso! Cuatro palancas de cuatro colores y cuatro baterías de los mismos colores, pero en distinto orden. Veamos que pasa si coloco las baterías de colores en el mismo orden que las palancas.

¿Qué botón quieres pulsar?
Izqda Centro Dcha Cancelar

Las baterías tendrán que quedar ordenadas de la siguiente forma: rojo, azul, verde y blanco.

blezcas la energía. Gail, que ha escuchado la última parte de vuestra conversación, te cogerá la llave de la Zona del Generador de Reserva que acabas de encontrar. Síguele hasta la Sala del Generador. Una vez dentro, tendrás que cambiar las baterías que hay al fondo de la sala para que queden ordenadas de la siguiente manera: rojo, azul, verde y blanco. Cuando las ordenes correctamente, pulsa el botón para bajar las palancas que hay junto a ellas y el generador se pondrá en marcha.



Regina se comunica por radio con el resto del equipo.

3. Antes de salir, oirás ruido de disparos y a alguien que parece ser Gail. Fuera de la sala del generador, verás que Gail ha desaparecido y te atacará un Raptor. Vuelve corriendo a las instalaciones. Al llegar, Rick te llamará y te dirá que te reúnas con él en la Sala de Control, para lo cual tendrás que atravesar parte de la base. No olvides consultar el mapa de vez en cuando, puede resultar verdaderamente útil para determinar en todo momento tu posición actual y tu punto de destino.

4. En el Vestíbulo de las Oficinas, avanza hasta llegar al

conducto de ventilación y trepa hasta él. Una vez dentro, continúa avanzando hasta llegar al primer agujero que veas, por el que descenderás, para encontrarte en el Pasillo que conduce a la Sala de Control. No entres por la primera puerta que hay al bajar del conducto, recorre el pasillo y dirígete directamente a la Sala de Control, que es tu destino en este momento.

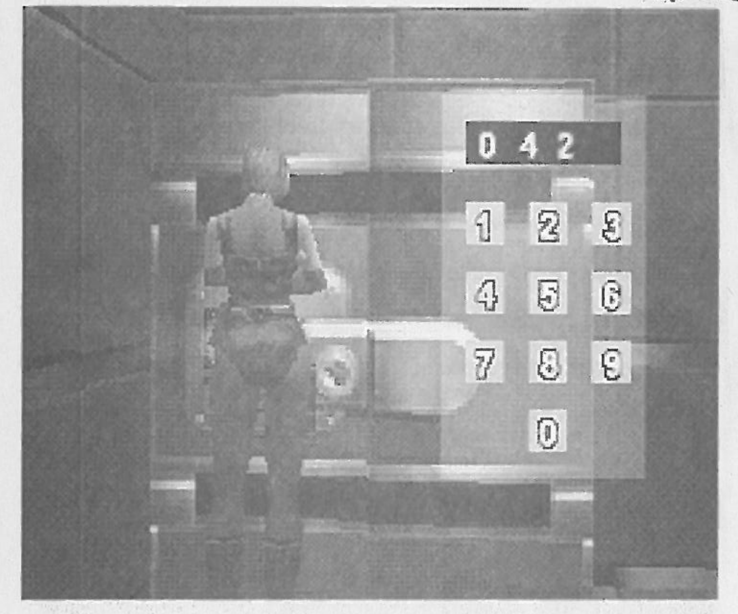
Los conductos de ventilación pueden resultar muy útiles para desplazarnos de una parte a otra del complejo sin que nos moleste.

5. Tras hablar con Rick, sal de la sala y vuelve al otro lado del pasillo para entrar en la Oficina de Dirección. Dentro, coge la escopeta y pulsa el interruptor de la pared que hay junto a la otra salida para encender el ordenador. Lee el mensaje de correo electrónico, y coge el Disco DDK "H" del suelo y la clavija de la caja de cartón del mostrador. Examina el cadáver de la habitación contigua para conseguir la Llave del Panel 2.

6. Sal de la Oficina de Dirección por la otra puerta, líbrate del Raptor que hay nada más salir y entra en los Vestuarios



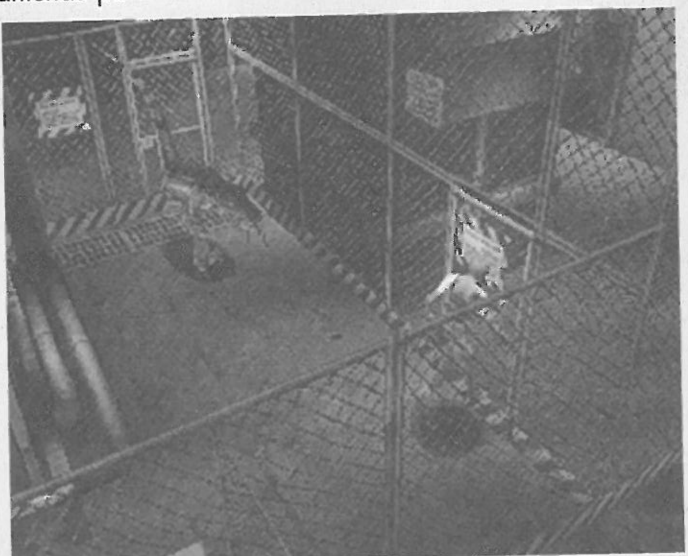
Examinado los cadáveres pueden encontrarse muchos objetos útiles, algunos incluso imprescindibles.



Pulsa la combinación 0426 en esta gran caja fuerte para obtener la llave de la puerta principal y un objeto.

a través de la puerta marrón. Examina el Diario de los Guardas de la Mesa para obtener la combinación: 0426. Coge el Disco Code H que hay sobre las taquillas. Sal de los vestuarios. Vuelve a la Oficina de Dirección y utiliza la combinación 0426 que has leído en el Diario con la caja fuerte que hay en la pequeña habitación del cadáver para abrirla. Dentro encontrarás la llave marcada como "Entrada Principal".

7. Vuelve al pasillo, atraviesa las barreras láser, las puertas dobles hasta la Entrada Principal. Sube por las escaleras y sal por la puerta que hay arriba. Encontrarás otro Raptor. Cruza el vestíbulo y sal por la puerta que hay al fondo, que lleva al exterior, al Pasaje a la Sala de Comunicaciones. Entra por la puerta que lleva a la Sala de la Antena de Comunicación y lee las notas del ingeniero operador de antenas para obtener la combinación de la cerradura del



No siempre es recomendable enfrentarse a rodos los Raptors que te encuentres. En esta ocasión basta con que des media vuelta y cierres la puerta detrás de ti, sin dejar de correr.



almacén de armas: 8159. Vuelve al vestíbulo de la segunda planta.

8. Entra por las puertas que hay a mano derecha en el Salón, donde encontrarás otro Raptor y usa la combinación 8159 con la caja fuerte para conseguir el kit para mejorar tu pistola y convertirla en una Glock 35, de modo que ahora puedes usar munición más potente. Sobre la barra del bar encontrarás un folleto de una compañía farmacéutica que deberías leer, pues encontrarás información interesante

Abriremos la caja fuerte con la combinación que ya tenemos para conseguir el kit que nos permitirá convertir nuestra pistola en una Glock 35.

sobre combinaciones de productos químicos. Vuelve al Vestíbulo.

9. Usa los dos Discos DDK para abrir la puerta de la Sala del Jefe que hay frente al Salón, junto a las ventanas. La contraseña es HEAD. Dentro encontrarás a un científico moribundo que te entregará la Llave del Panel 1, y podrás coger el Disco DDK "N" del mostrador. También verás en la pared una medalla conmemorativa expuesta en un marco con dos ranuras, en las que se pueden insertar unas llaves



de panel. Por el momento nos olvidaremos de este detalle, pues no disponemos de las llaves necesarias, pero más adelante tendremos que volver a resolver este enigma.

10. De vuelta a la primera planta, usa la Llave de la Entrada Principal para abrir la puerta y salir a la Parte Delantera de la Entrada, en el exterior. Tienes que dirigirte hacia la izquierda (tal y como se ve en pantalla, y no desde el punto

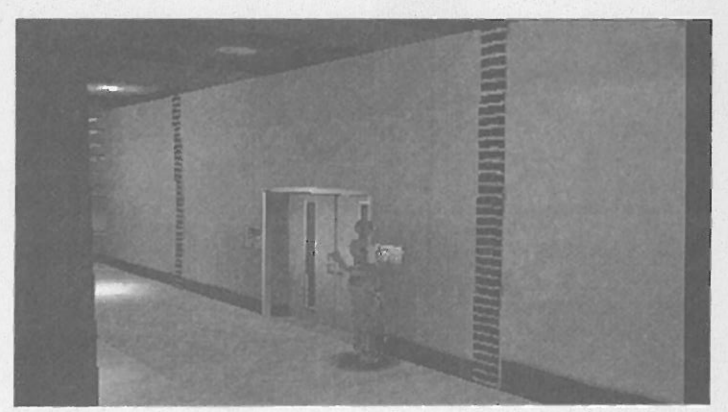


Al salir al exterior tenemos que ir hacia la izquierda pero el paso está bloqueado, asi que tendremos que dar un rodeo por la derecha para llegar a esa dirección.



de vista de Regina, en cuyo caso tendrías que ir hacia la derecha), pero dando un rodeo por la derecha, pues el paso por ese lado está bloqueado. Una vez recorrida la destrozada entrada, encontrarás al final de la misma un cadáver que tiene el Disco Code "N". Cógelo y lee también la hoja del registro de cambio de personal que hay en el suelo, manchada de sangre. En ella encontrarás el número de registro de Mark Doyle, 57036. Esta información podrá utilizarse más adelante para falsificar una nueva tarjeta de identificación. Vuelve a entrar en el complejo.

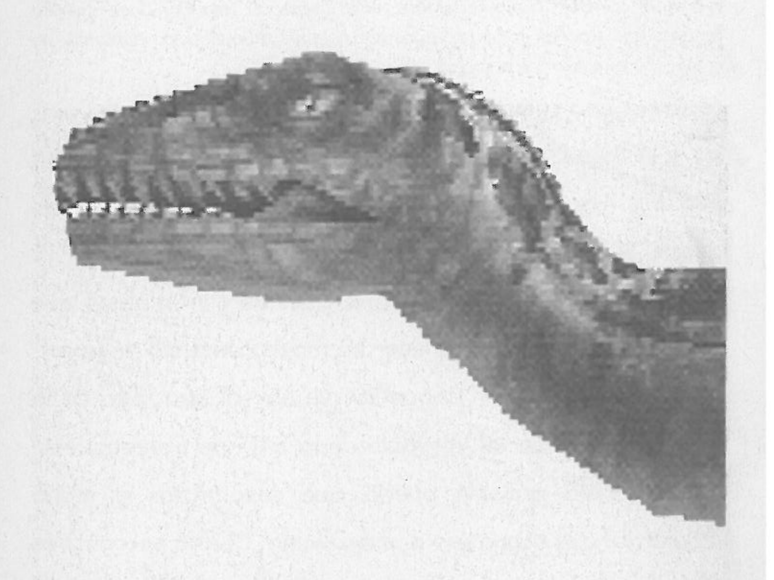
11. De vuelta en la Entrada Principal, dirígete a las puertas dobles que hay bajo las escaleras. Cuando llegues a ellas



Hay varias puertas repartidas por toda la instalación que utilizan el sistema de discos DDK como cerradura. Para conseguir que funcionen todavía tendrás que resolver los puzzles de letras, cuya dificultad irá aumentando a medida que avance el juego.

recibirás una comunicación de Rick, que te dirá que te dirijas a la Sala de Entrenamiento, donde cree haber visto algo humano. Usa los Discos DDK "N" e introduce la clave de acceso NEWCOMER para abrir las puertas y acceder al Vestíbulo del Ascensor. Examina el panel con el plano que verás allí dentro para obtener un mapa completo de la primera planta. Sal por la puerta que hay al otro lado de la sala para acceder al Vestíbulo de la Sala de Conferencias. Entra por la primera puerta que encontrarás a mano izquierda, que da acceso a una Oficina. Dentro encontrarás otro Raptor del que tendrás que deshacerte. Examina el libro rojo que hay sobre la mesa para obtener información

sobre cómo falsificar una identificación. Después lee las notas que hay en la pizarra de la pared para obtener el número de registro de un tal Paul Baker: 58104. Toma nota también de su número de busca (1123) y usa el teléfono que hay sobre la mesa para marcar dicho número, dejando la línea en "Hold" y colgando (de forma que puedas localizarle más adelante). Sal por donde entraste, pero con cuidado, pues hay al menos otro Raptor esperando, o puede

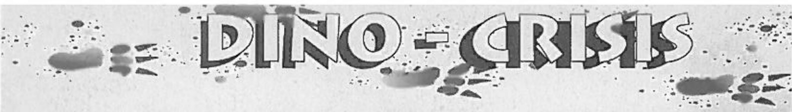


que dos. Puedes usar los interruptores de las paredes del pasillo para soltar chorros de vapor que te permitirán librarte por el momento de ellos. Por la última puerta de la izquierda al final del pasillo entrarás en la Sala de Conferencias, pero no olvides registrar antes el cadáver que hay junto a ella.

12. Recorre la Sala de Conferencias hasta el fondo y coge la Llave del Generador de Reserva de la planta B1, que está sobre el último mostrador, frente a la pizarra. En ese momento te atacará otro Raptor desde el techo, pero Gail

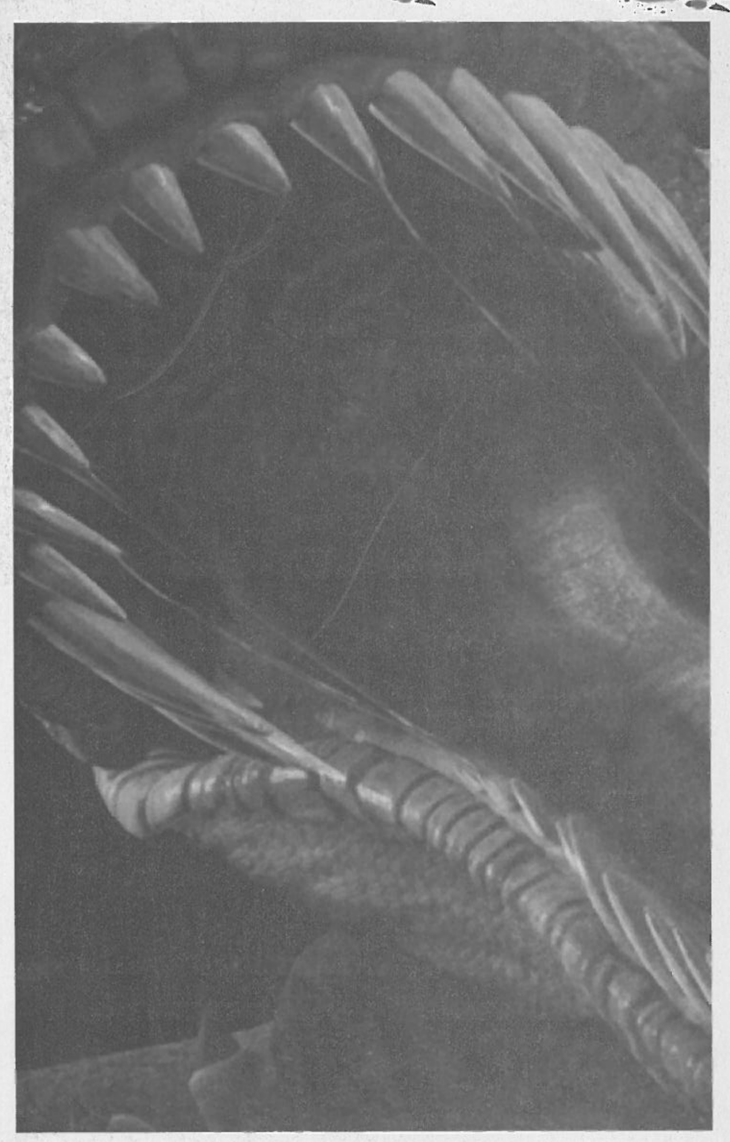


En esta escena automática no tendremos que preocuparnos porque vendrán a salvarnos, pero no siempre será así.



llegará a tiempo de salvarte y controlar la situación; toda una sorpresa, teniendo en cuanta que pensabas que había muerto, pero la explicación es sencilla: no le funciona la radio y no puede comunicarse con el resto del equipo, así que va a ver a Rick para que se la arregle. Vuelve al vestíbulo y usa el acceso al sistema de ventilación que hay junto a las máquinas expendedoras de bebida para llegar rápidamente hasta los aseos. Regresa a la Sala de Control a través de la Oficina de Dirección.

13. Allí te volverás a reunir con Rick y Gail y, tras una breve



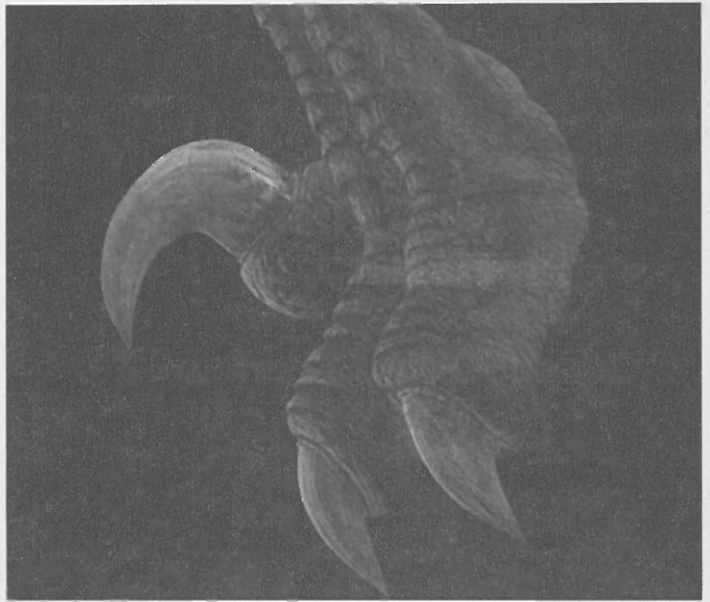


Parece ser que a Regina siempre le tocan todos los marrones ¿Será porque es una tía? ahora tendrá que restablecer la energía del subterráneo.

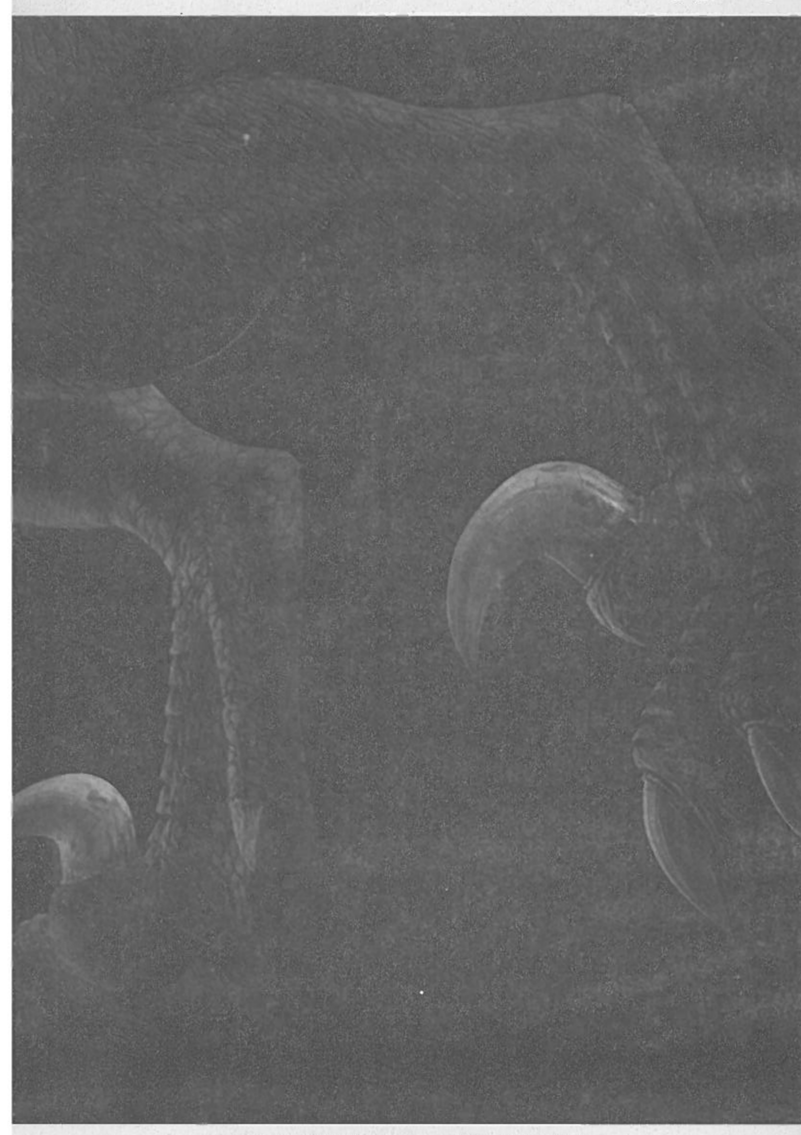
charla, quedará decidido que Regina se encargará de restablecer la energía de los niveles subterráneos. Vuelve hasta la parte trasera de las instalaciones, donde empezó la aventura (a través del conducto de ventilación llegas a un pasillo y al final de éste hallarás la salida al exterior) y utiliza la Llave B1 con la verja cerrada que hay a la vuelta de la esquina de la valla que estaba hecha jirones. Desciende por las escalerillas hasta la Sala del Generador de Reserva B1. Coge la batería que está guardada en el cargador de baterías de la pared y métela con las demás. Verás que te

encuentras ante un puzzle idéntico al que resolviste para el otro generador, pero esta vez el orden correcto es: rojo, azul, verde y blanco. Pulsa el botón que baja las palancas para restablecer la energía. En cuanto lo hagas, Rick te llamará para decirte que ya tenéis energía y pedirte que te reúnas con él en la Sala de Control. Así que tendrás que volver a ella por el mismo camino que seguiste para venir a la Sala del Generador, pero ten cuidado, una sorpresa te espera por el camino.

14. De vuelta a la Sala de Control, Gail informará a Regina



de que ha visto movimiento en la zona subterránea e insistirá en ir allí a investigar para ver si se trata del Doctor. Al mismo tiempo, recibís una llamada de auxilio de otro de los miembros del equipo, aunque no sabéis si se trata de Cooper o de Tom. Rick insiste en ir a rescatarle, pero Gail se niega, diciendo que podría tratarse de una trampa. Ambos discuten y deciden marchar cada uno por su lado. Este es el primer punto en que la historia se ramifica y tendrás que tomar una decisión: o sigues la estrategia de Rick y tratas de rescatar a tu compañero, o sigues la de Gail y tratas de encontrar al doctor Kirk. Sea cual sea tu elección, tu destino aparecerá marcado en color rojo en el mapa.



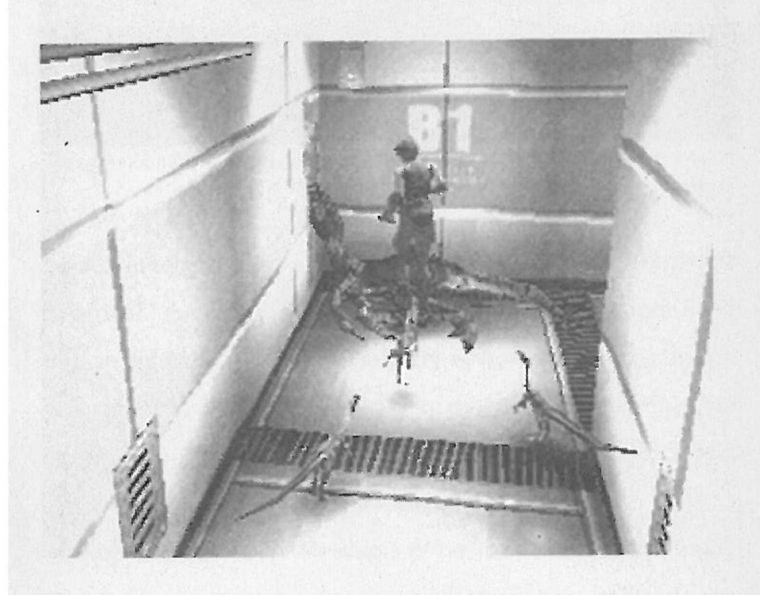
ESTRATEGIA DE GAIL

Al seguir a Gail, Regina da a entender que está de acuerdo con él en que la misión es lo principal, o puede que simplemente se sienta intimidada por él, al fin y al cabo, sigue siendo el jefe de equipo.

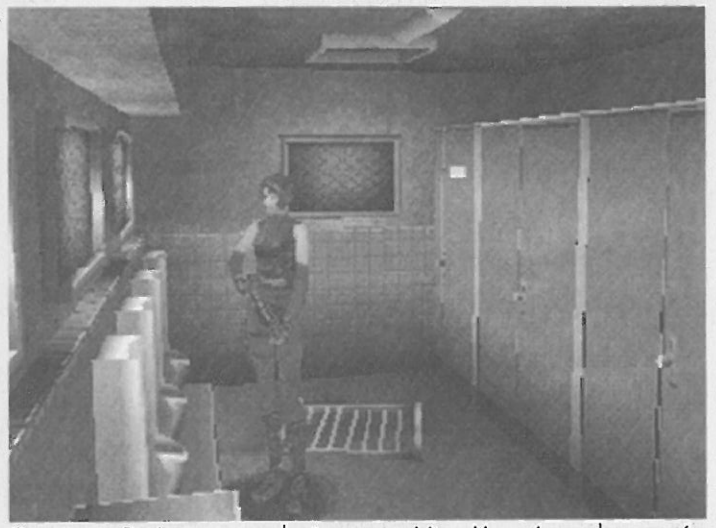
15a. Sal de la Sala de Control y dobla la esquina de la izquierda. Verás que la verja que antes estaba bajada está

Los compis se están pegando un buen banquete, será mejor no molestarlos.

ahora alzada. Sigue por ahí para llegar a las escaleras que conducen al nivel inferior y baja al Vestíbulo de la Sala Médica. Ignora a las lagartijas que te encontrarás por el camino devorando los restos de un Raptor y entra en la Sala Médica, que se encuentra a la derecha. En ella encontrarás varios objetos que podrás coger, pero el más importante de todos es la Tarjeta de Identificación que hay sobre la mesa. No olvides leer la carpeta amarilla que también encontrarás



Lo único que conseguimos interrumpiendo la comida de los compis es que se nos echen encima. Por mucho que acabes con algunos seguirán apareciendo más.


Seguro que Regina no esperaba tener que visitar sitios así cuando empezó la misión.

sobre la mesa, ya que es la que dice que la identificación sirve para acceder a la Sala de Operaciones. Una vez hayas registrado bien la habitación en busca de más objetos, sal de ella. Esquiva a los pequeñajos y dirígete a la puerta del final del Vestíbulo B1.

16a. Nada más entrar en la siguiente sala, te topas de bruces con Gail, que ve al doctor y trata de seguirle. El doctor huye y baja una verja igual a la que cerraba el acceso al subterráneo, pero Gail consigue colarse por debajo en el

último momento, aunque Regina se quedará atrás. Gail te dice por radio que va a seguir a Kirk hasta el laboratorio y decidís que lo mejor que puedes hacer es tratar de usar los ascensores para alcanzarles, pero como no puedes subir la verja, tendrás que dar un rodeo. Cruza la puerta de la derecha para entrar en el Vestíbulo al Transporte de Material.

17a. Cuando ataque el Raptor a través de la reja, pulsa todos los botones para empujarlo contra los cables eléctri-

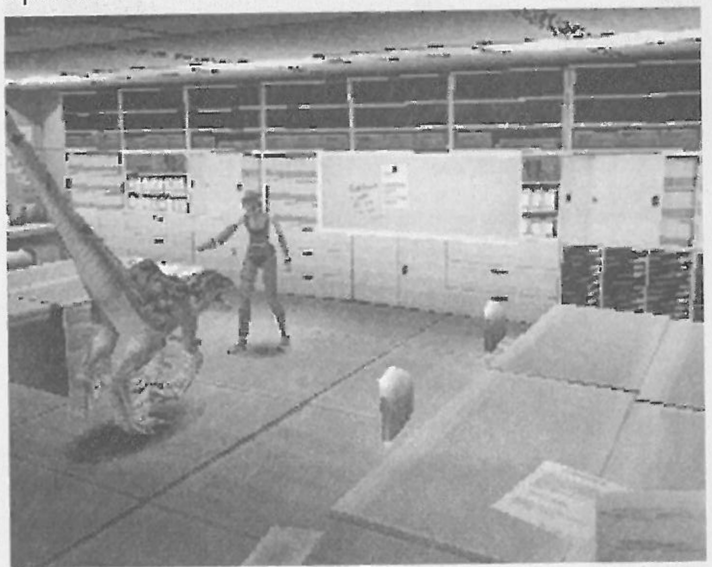


No te quedes sin leer el memorandum que hay junto a este cadaver, el que está cubierto de sangre.

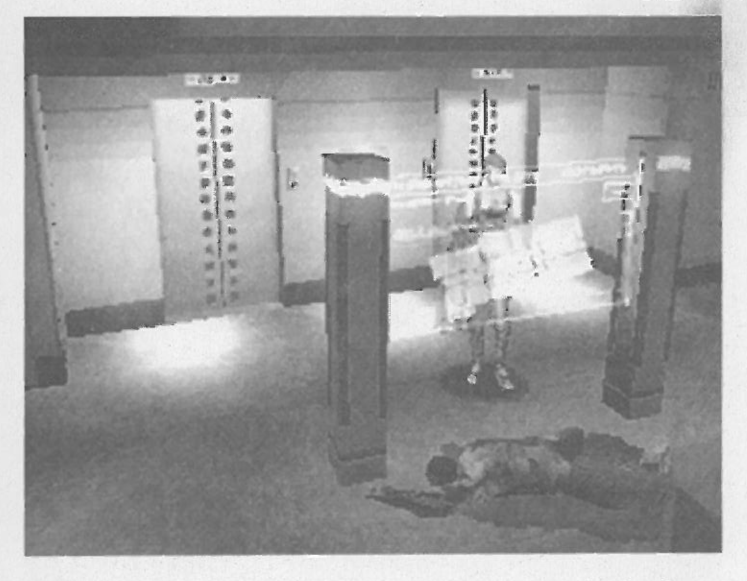
La Sala de Estrategias, que te queda por explorar en la primera planta, contiene algunos objetos cruciales, el más importante de los cuales es el Dispositivo de Recogida de Huellas Dactilares, que utilizarás varias veces en el futuro.

cos. Quedará electrocutado. Continúa por el pasillo hasta la barrera de seguridad láser, que tendrás que desactivar. Abre también la puerta de la Sala del Generador, aunque no la cruzarás hasta más tarde. Entra en la Sala de Pruebas B1. Revisa el cadáver que hay junto a la pared para leer un documento que incluye información sobre la posible localización de los Discos DDK "L".

18a. Vuelve a la primera planta. Tendrás que darte un paseo para llegar a la puerta que quedaba por abrir, marcada con una insignia roja, cerca de los aseos y utiliza la identificación para acceder al otro lado, a la Sala de Estrategias. Dentro, coge el Disco DDK "E" y el Dispositivo de Recogida de Huellas Dactilares. Sobre la mesa puedes leer también información que te enseñará a manejar este aparato.



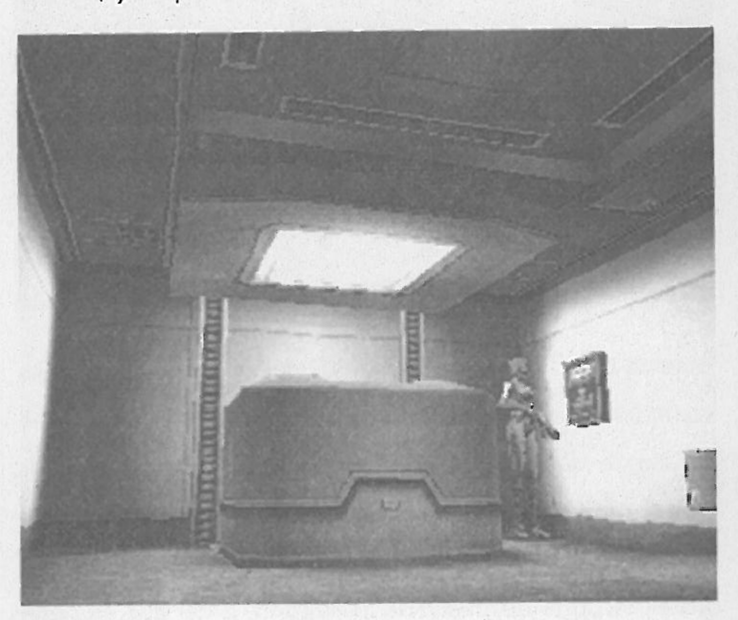
En esta oficina encontrarás el material necesario para falsificar una tarjeta de identificación.



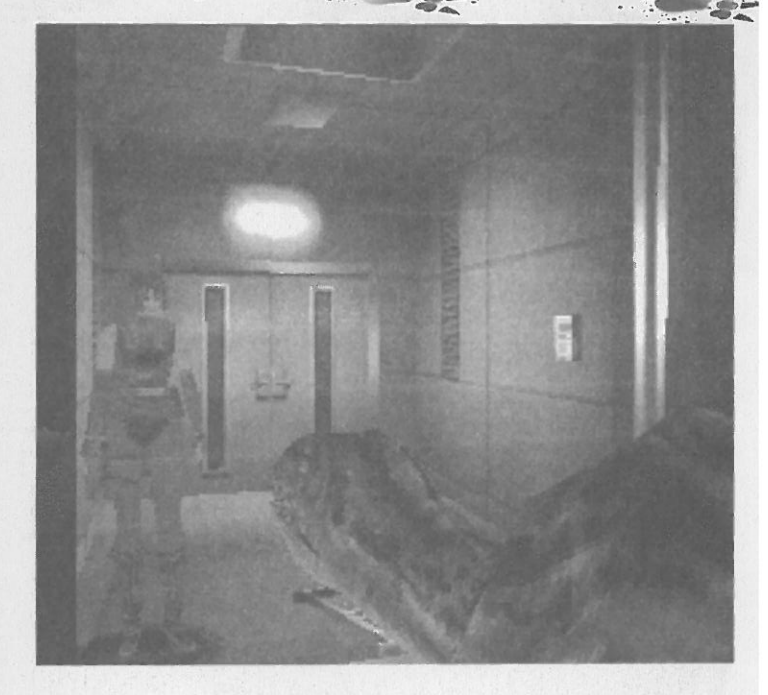
De este cadáver podrás sacra las huellas que necesitas para falsificar la tarjeta.

19a. Ya sólo te hacen falta unas huellas dactilares para poder falsificar una tarjeta de identificación, que te permitirá acceder al ascensor. Hay dos sitios en los que podrás conseguir las huellas que necesitas. En el Vestíbulo del Ascensor, donde copiaste el mapa de la primera planta, el cadáver que, en principio, no servía para nada, resulta ser el del tal Paul Baker a cuyo busca llamamos desde la

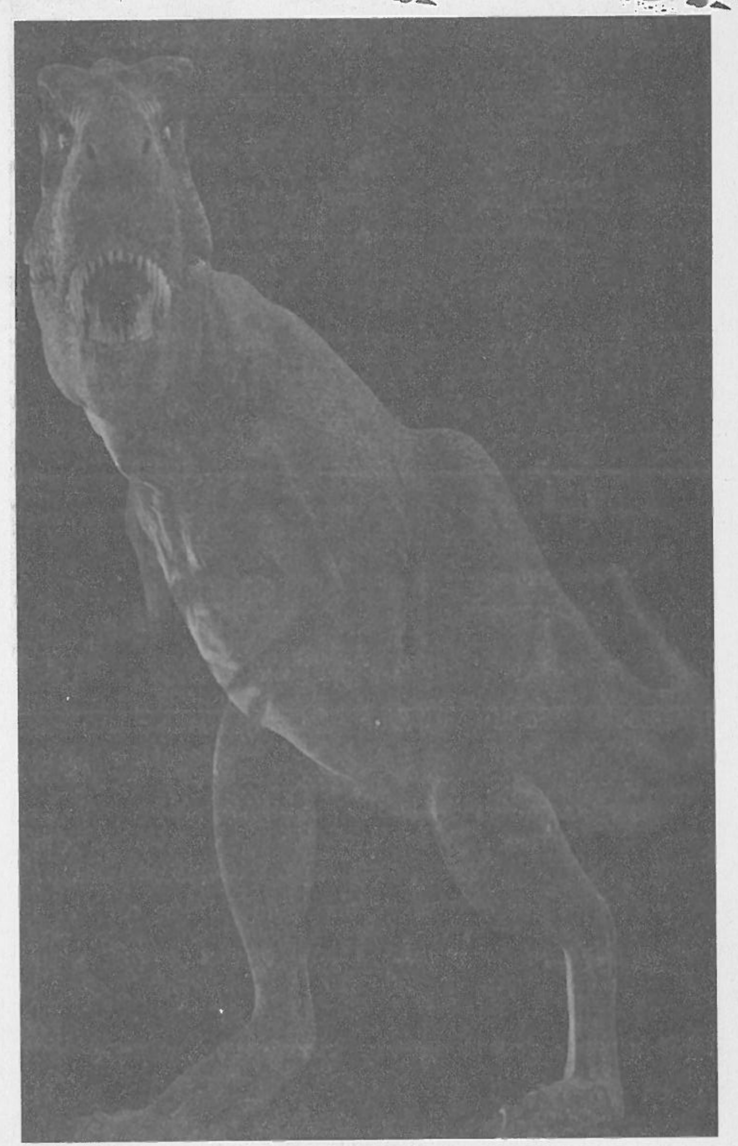
Oficina. Es fácil identificarlo porque, desde que entramos, se puede oír el ruido que hace el aparato. Ahora lo que hay que hace es usar el Dispositivo de Recogida de Huellas para obtenerlas de sus restos. Vuelve a la Oficina y usa la identificación para acceder al ordenador. Introduce el número de registro de personal que obtuviste antes de la pizarra: 58104, y responde afirmativamente cuando te pregunte si

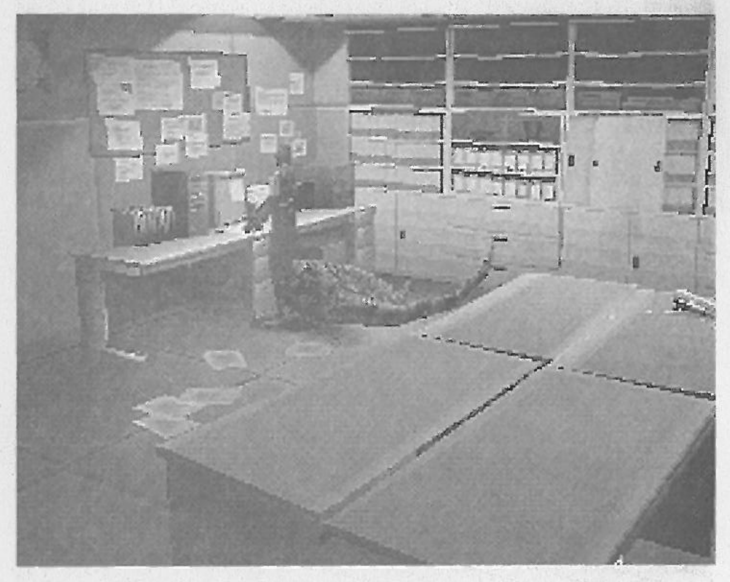


Aprovecha las cajas de emergencia para guaradar aquello que no puedes llevar contigo.



quieres usar las huellas recogidas del cadáver y si quieres reescribir los datos de la tarjeta. Así obtendrás una nueva tarjeta de identificación de tipo "científico". También puedes obtener las huellas que necesitas, para producir una tarjeta del mismo tipo, del cadáver de Mark Doyle, que se encuentra en la parte delantera de la entrada, y del que ya obtuviste su número de registro con anterioridad: 57036. Ten en cuenta que sólo podrás hacer una tarjeta, así que decide cuál de los dos prefieres.





Este ordenador te permite reescribir los datos de una tarjeta de identificación siempre y cuando cuentes con el número de registro y las huellas dactilares correspondientes.

20a. Vuelve al Vestíbulo del Ascensor y usa la nueva tarjeta para bajar al Vestíbulo de la planta inferior. Ten cuidado con el Raptor que te atacará a través del techo del ascensor. Lee el Manual de Seguridad Vol. 1 que hay sobre el mostrador, ya que contiene más información sobre los Discos DDK, y copia el mapa de la planta B1 que hay en la pared.



Acércate con cuidado, evita que los dos raptors te ataquen a la vez.

No dispones de los Discos DDK "L" que hacen falta para abrir las puertas que llevan al laboratorio principal, así que vuelve arriba.

21a. Vuelve a la parte trasera de las instalaciones (recuerda, recorre el conducto de ventilación hasta el final, baja a un pasillo y al final del mismo está la salida) y sigue los pasos de Rick. Al llegar al pasillo de la parte de atrás, Rick te llama y te informa que llegó demasiado tarde para salvar a Tom, así que decide volver a la Sala de Control para seguir trabajando en el sistema. Sigue por el pasaje exterior que conduce al ascensor grande, evitando al par de Raptors que te encuentres por el camino. Cruza las puertas dobles



Cuidado con el pájarraco, procura no llevar tu mejor arma en la mano, porque su ataque hará que se te caiga.

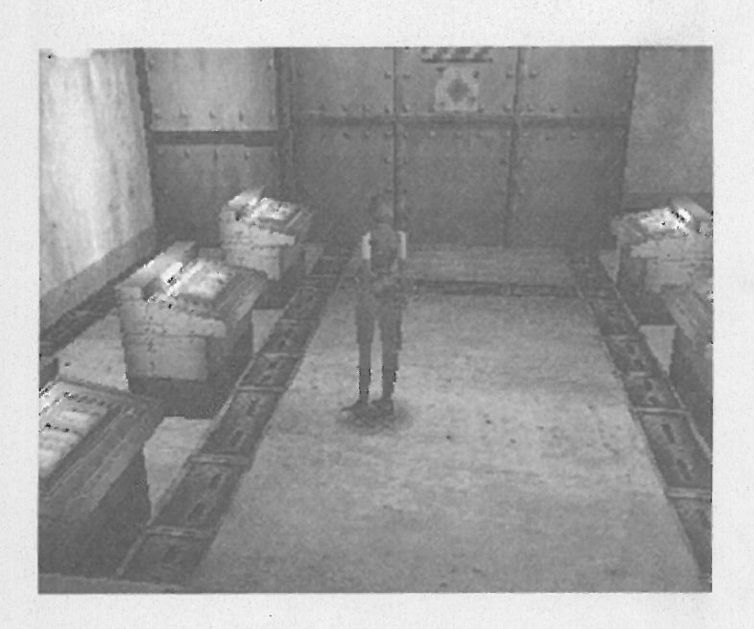
que hay al final del camino, pero antes asegúrate de no llevar tu mejor arma en la mano, pues la vas a perder al entrar.

22a. En ese momento, el juego continuará automáticamente y un Pteranodón gigante te alzará por los aires. Pulsa los botones de acción para soltarte y coge rápidamente el arma que tengas más a mano para acabar con él, aunque también puedes ignorarle y salir corriendo. Dirígete a la puerta que hay en la parte posterior derecha para entrar en la

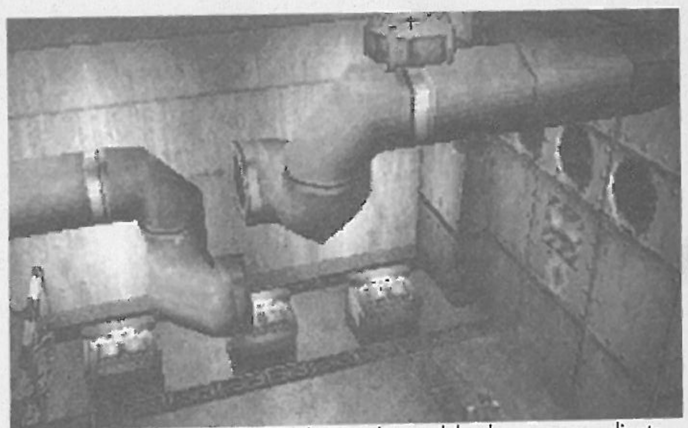


Sala de Control del Ascensor Grande. En ella encontrarás el Disco DDK "L" en un mostrador y también a Tom, que tiene el Disco DDK Code "L".

23a. Si tratas de volver por el camino por el que llegaste, el suelo cederá bajo tus pies, y tendrás que pulsar los botones de acción para subir trepando, así que habrá que hallar

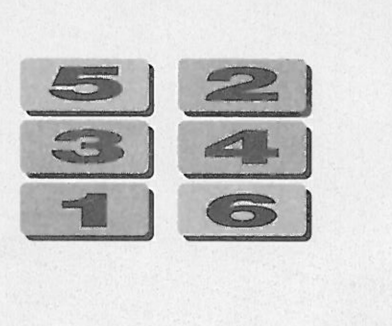


Este puzzle parece más complicado que otros, pero sigue siendo bastante sencillo si lo piensas con cuidado

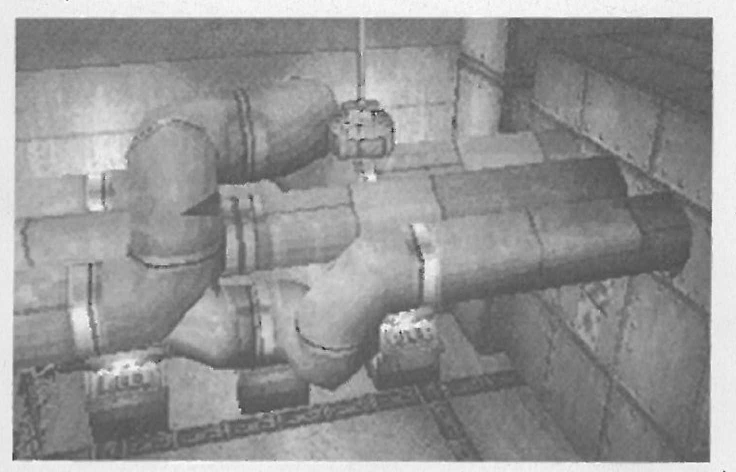

Al pulsar los interruptores bajaán los conductos del color correspondiente.

otro modo de volver al edificio principal. Vuelve a la Sala de Control del Ascensor.

24a. Cruza la puerta deslizante de la parte posterior de la Sala de Control del Ascensor. Examina el plano de la pared para obtener un mapa completo de la zona. Atraviesa la puerta que lleva al exterior, rodea el enorme ventilador y llega hasta la puerta que da a la Sala de Energía, teniendo mucho cuidado con los Pteranodones que sobrevuelan la zona. Dentro de la sala, coge la Tarjeta para la Grúa B1 de la esquina. Ahora tienes que resolver un puzzle en el que tendrás que alinear tres conductos de tres colores diferentes, rojo, verde y azul, para que suministren la energía que



Pulsa los interruptores de colores de los seis paneles en el orden que figura aquí.



Este es el aspecto final que tendrán los conductos cuando estén bien colocados.

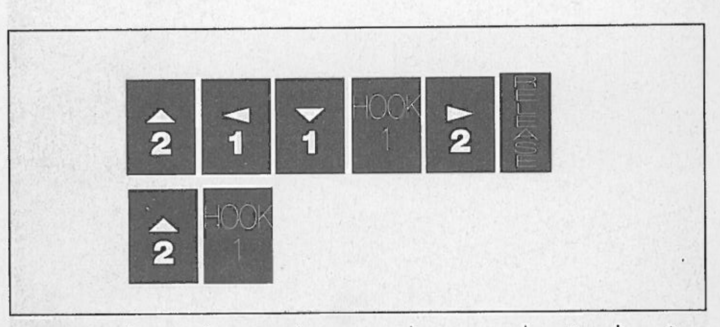


necesita el ascensor para funcionar. Utiliza el diagrama siguiente para conseguir el orden correcto.

25a. Con la energía ya restablecida, sal de la sala. Un Pteranodón volverá a atraparte. Pulsa los botones de acción para soltarte y empujarlo al ventilador en marcha. Vuelve al ascensor grande y úsalo para llegar a la planta B1.

26a. En la Sala de Pruebas B1 (el almacén de contenedores), sube por las escalerillas y utiliza la Tarjeta para la Grúa B1 para activar la grúa, y sigue el siguiente diagrama para programar los movimientos de la misma.

Movimiento 1



Hay varias formas de mover los contenedores para despejar el camino, pero con ésta sólo hay que seguir dos pasos.Una vez hecho esto, vuelve a subir al ascensor y regresa al laboratorio (puedes volver por otro camino si lo prefieres), donde podrás continuar con el texto principal de la guía.

Cuando te ataque el Pteranodón en este lugar lo tendrás fácil para empujarle contra el ventilador y acabar con él.



Estrategia de Rick

Si decides ir con Rick, estás decidiendo desafiar la autoridad de Gail y respaldar a los miembros de tu equipo antes de seguir con la misión. Sigue a Rick hasta el exterior del complejo en busca de vuestro compañero de grupo caído.

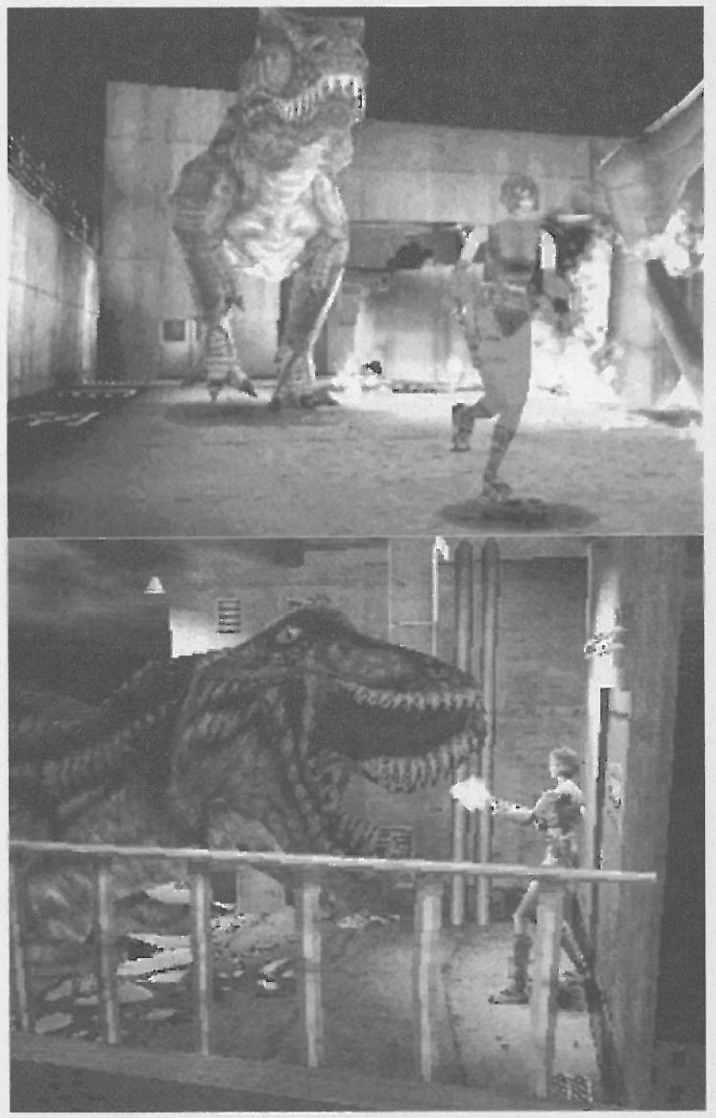


15b. Dirígete a la puerta de la parte posterior y recorre el pasillo exterior, siguiendo a Rick hasta el ascensor grande. Por el camino atacarán dos Raptors. Cruza las puertas dobles que hay al final del camino, pero antes asegúrate de no llevar tu mejor arma en la mano, pues la vas a perder al entrar.

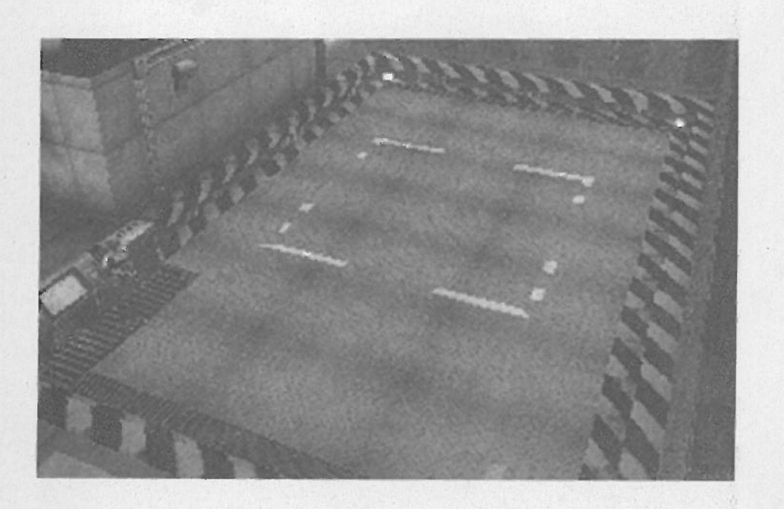
16b. En ese momento, el juego continuará automáticamente y un Pteranodón gigante te alzará por los aires. Pulsa los



¡Rápido! Pulsa las teclas de acción antes de que sea demasiado tarde.



botones de acción para soltarte y coge rápidamente el arma que tengas más a mano para acabar con él, aunque también puedes ignorarle y salir corriendo. Dirígete a la puerta que hay en la parte posterior derecha para entrar en la Sala de Control del Ascensor Grande. En ella encontrarás a Rick atendiendo a un malherido Tom, que te entregará el Disco DDK Code "L" y también encontrarás el Disco DDK "L" sobre un mostrador.



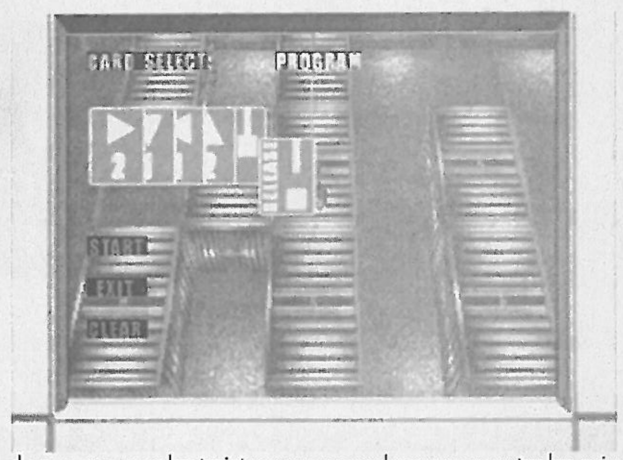
Antes de poder usar el ascensor necesitas restablecer su energía.

17b. Sigue las indicaciones dadas en el paso 23a.

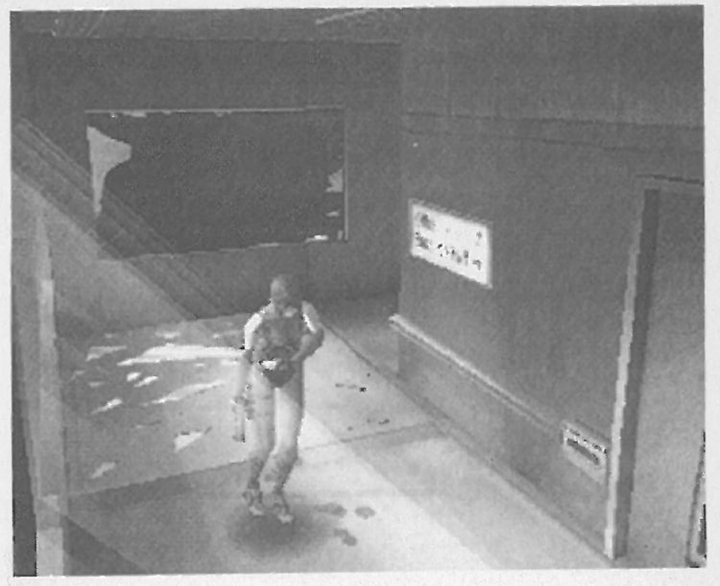
18b. Sigue las indicaciones dadas en el paso 24a.

19b. Con la energía ya restablecida, sal de la sala. Un Pteranodón volverá a atraparte. Pulsa los botones de acción para soltarte y empujarlo al ventilador en marcha, que dará buena cuenta de él. Vuelve al ascensor grande y ponlo en marcha. Recoge a Rick y Tom y usa el ascensor para llegar a la planta B1.

20b. Sigue las indicaciones dadas en el paso 26a.

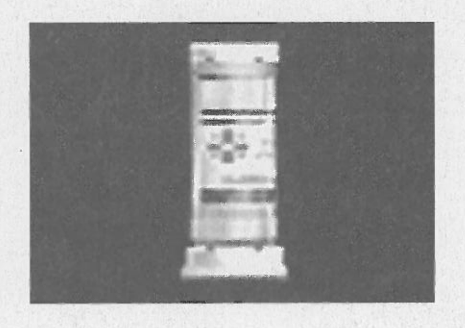


Tendremos que usar las tarjetas para mover la grua y apartar las cajas para poder pasar.



La forma que tenemos de saber lo herida que está Regina es fijarnos en como camina. Cuanto más herida esté más le costará meverse.

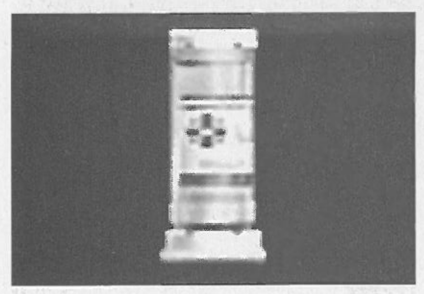
21b. Una vez despejado el camino, Rick se encargará de Tom, mientras Regina vuelve a ocuparse de la misión. Sal por la puerta pequeña que hay a la izquierda, no por las dobles, y pasarás directamente a una escena cinemática en la que se ve que Rick y Tom son atacados por un Raptor en la enfermería y Tom pierde la vida salvando la de Rick.



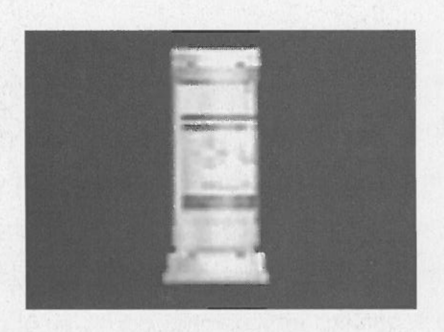
Este vial de color verdecontiene material con propiedades curativas. Combínalo con tu medipak para aumentar la potencia de éste

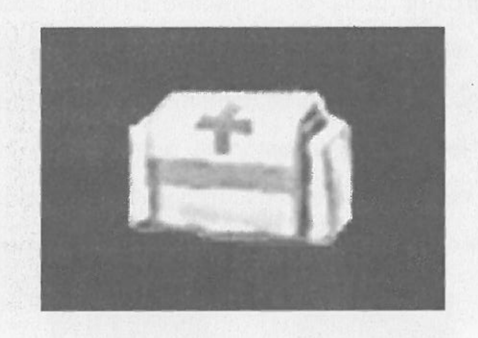
22b. Tras la escena, abre la puerta que conduce al Generador de Reserva B1, aunque no la usarás hasta más tarde, y desactiva la verja láser de seguridad. Tuerce por la esquina y un Raptor te atacará a través de una reja. En pantalla aparecerá parpadeando el aviso de peligro, y tendrás que pulsar rápidamente los botones de acción para empujarlo contra los cables eléctricos y que quede electrocutado. Cruza la puerta que hay al final del pasillo. Recorre el siguiente vestíbulo para llegar a la Sala Médica.

23b. Te encontrarás a Tom muerto y a Rick. Con este último mantendrás un breve pero emotivo diálogo, tras el cual se dirigirá a la planta superior para volver a la Sala de Control. Coge la tarjeta de identificación de la mesa de despacho y lee la carpeta amarilla, que contiene información sobre la reescritura de estas tarjetas. Revisa toda la sala en busca de objetos y sal, para regresar a la planta superior.



Todos estos viales sean del color que sean no pueden usarse por sí mismos, es necesario combinarlos con otro objeto para poder sacarles provecho.

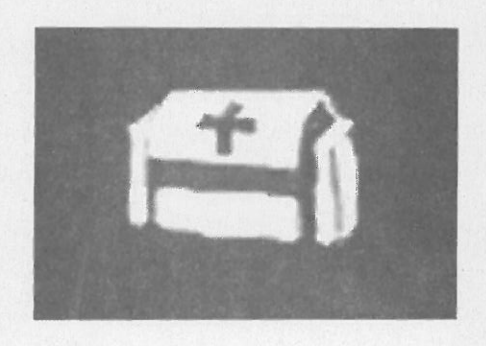




Este pack de color amarillo contiene propiedades curativas para tus heridas.

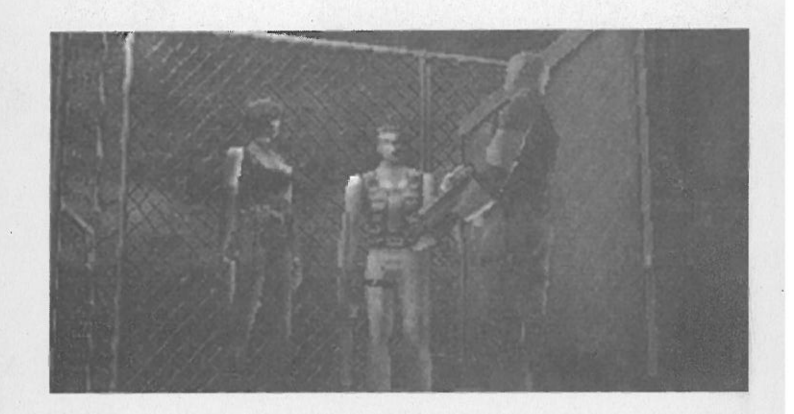
24b. Sigue las indicaciones dadas en el paso 18a.

25b. Vuelve a bajar y dirígete a la puerta metálica cerrada del vestíbulo B1. En ese momento recibirás una llamada de Gail, que te pedirá que vayas al laboratorio usando los ascensores, aunque, por desgracia no dispones de la tarjeta de identificación necesaria para poder usarlos. Así que tendrás que seguir las indicaciones dadas en el paso 19a.



Este pack de color azul te ayudará a detener cualquier emorrajia.

26b. Con la nueva identificación, vuelve al Vestíbulo del Ascensor y usa la tarjeta para acceder al Vestíbulo de la planta inferior. Ten cuidado con el Raptor que te atacará a través del techo del ascensor. Lee el Manual de Seguridad Vol. 1 que hay sobre el mostrador, ya que contiene más información sobre los Discos DDK, y copia el mapa de la planta B1 que hay en la pared. Llegados a este punto, se juntarán las dos ramificaciones de la historia, así que a par-



tir de este punto puedes continuar con el texto principal de la estrategia.

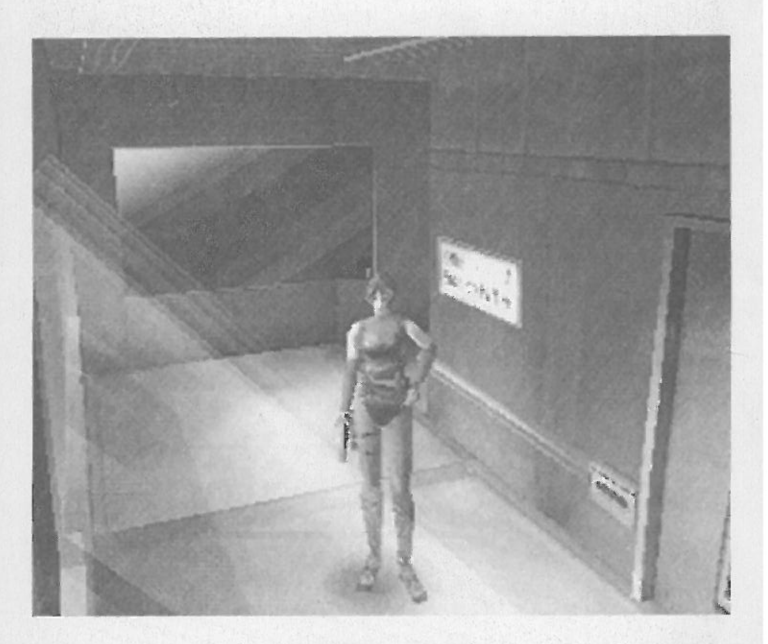
27. En el Vestíbulo de la planta inferior, que da acceso al laboratorio, usa ambos Discos DDK "L" que hacen falta para abrir las puertas del laboratorio. La contraseña para entrar es LABORATORIO. En el siguiente vestíbulo, pasa a



En ciertos pasillos puedes usar los interruptores de las paredes para activar unos chorros de vapor que surgirán del techo para librarnos de visitas molestas.

través de la barrera de seguridad láser y dobla la esquina, atravesando otra barrera láser para llegar a la Sala de Ordenadores.

28. En esta sala, lee el manual de seguridad amarillo, que trata sobre los Discos DDK y echa un vistazo a la terminal



Regina está mosqueada, no vaya a ser que vuelva a aparecer el *"moscacojonerasaurio rex"*



A lo largo del complejo encontraremos lugares de los que podremos copiar el plano de la planta en que nos encontramos para orientarnos.

de ordenador. Sal por la puerta trasera de la sala y recorre el vestíbulo, atravesando una nueva barrera láser de seguridad y entra por la primera puerta de tu izquierda a la Sala de Reuniones de Investigación.

29. En la Sala de Reuniones, coge el Disco DDK "E" de la mesa y lee la carpeta amarilla, que contiene información sobre el Laboratorio Privado de Investigación del Dr. Kirk. Verás que hay una puerta cerrada, aunque puedes conseguir el código para abrirla, 7248, de la terminal de ordenador. Vuelve a la Sala de Ordenadores.

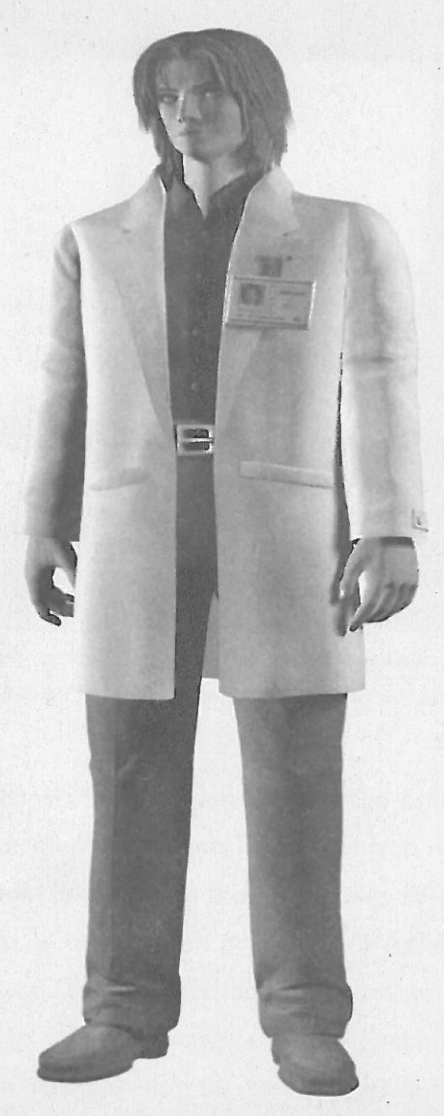
30. Introduce el código de apertura, 7248, en la terminal de

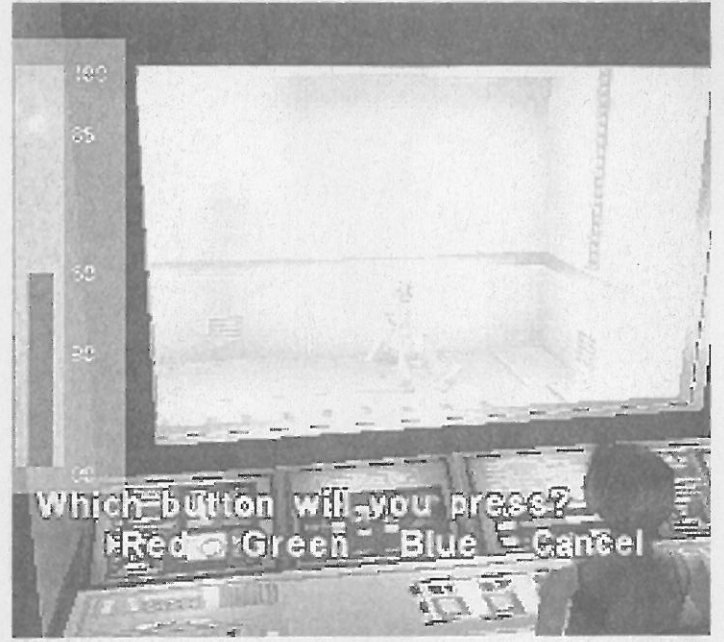
ordenador de la Sala de Ordenadores para abrir la puerta de la Sala de Reuniones de Investigación que da a la Sala de Experimentos con Gas. Vuelve allí.

31. En la Sala de Experimentos con Gas, encontrarás a un científico con vida, pero que está siendo envenenado. Ajusta la mezcla de tres productos químicos distintos, de forma que el aire se vuelva respirable usando el terminal con tres botones de diferentes colores. Cuando el aire esté



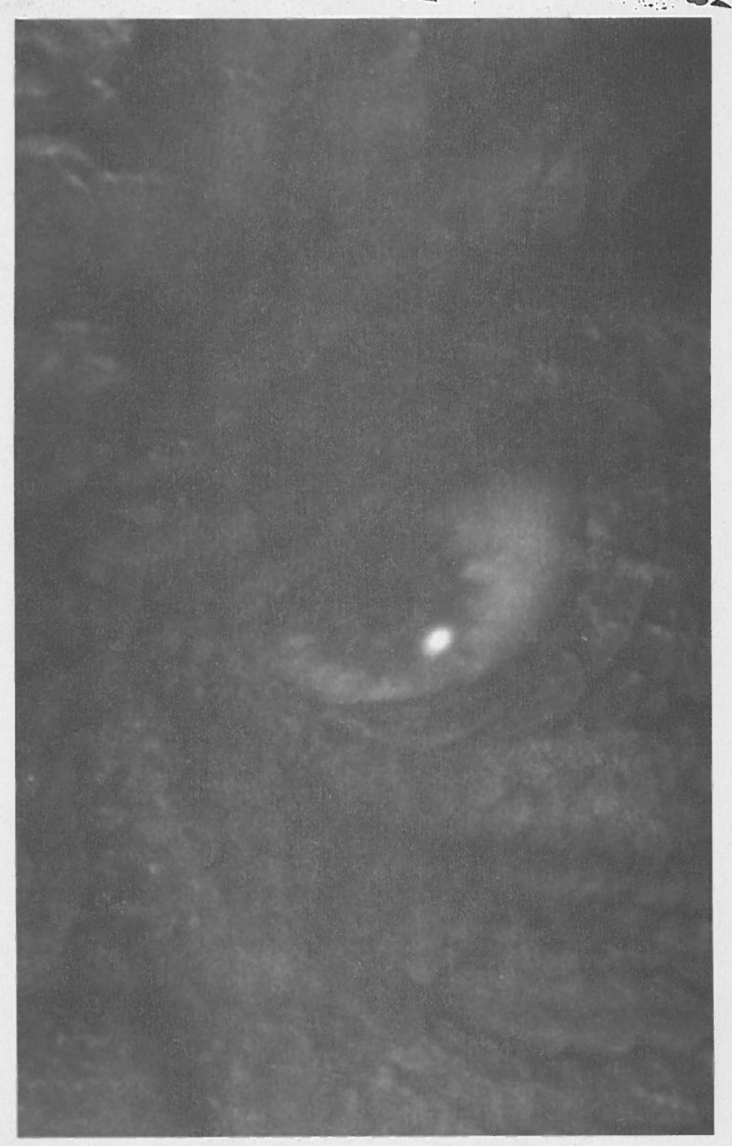
Vaya me está entrando hambre que pena haberme dejado las monedas en el otro uniforme.





El orden en que debes pulsar los interruptores es Rojo, Rojo, Verde, Azul para tratar de hacer el aire respirable en la Sala de Experimentos con Gas.

limpio, entra en la sala y habla con el científico. El juego entrará en automático y el científico te hará entrega de un chip llave B1 que te ayudará a acceder al laboratorio personal del Dr. Kirk. La llave tiene escrito el código 3695. Vuelve a registrar el cuerpo para obtener una clavija de las que se pueden usar para abrir una de las cajas de emergencia de la sala médica. Al tratar de salir te atacará un



Raptor. Lo que deberías hacer es tratar de atraer al dinosaurio al interior de la cámara, salir corriendo y encerrarlo, para, a continuación llenar la cámara de gas venenoso.

CONTINUARÁ...



Gratis con el n.12 de PSM